

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan dalam segala hal. Sementara itu, pembelajaran adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman melalui pengalaman, studi, atau instruksi (Gusmania & Wulandari, 2018).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan yang begitu besar terhadap kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia teknologi informasi mempunyai dampak yang cukup besar terhadap berbagai sisi kehidupan, khususnya pada kemajuan dunia pendidikan. Perkembangan pendidikan sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa, baik dimulai dari guru, siswa, kurikulum, sarana prasana serta sumber belajar yang memadai yang dapat mendukung dalam penggunaannya untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video. Menurut (Ponza Jampel, 2018) media video animasi adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap materi

suatu pembelajaran. Media video ini dapat menggantikan guru ketika para siswa ingin mengulang kembali materi yang telah dipelajari di sekolah kapanpun sesuai keinginan para siswa.

Di Kelas IV SDN Wonoayu tidak semua mengerti tentang bagaimana model pembelajaran secara digital, maka perlu sebuah terobosan baru dalam bentuk media pembelajaran yang berbasis komputerisasi yang bisa memberikan pengetahuan dalam bentuk animasi yang menarik. dari media pembelajaran yang berbentuk video animasi anak akan mudah memahami dan merasa senang untuk belajar. Adanya animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang tidak dapat terselesaikan. Selain itu, animasi juga dilengkapi dengan audio sehingga dalam pembelajarannya siswa dapat memaksimalkan gaya belajar mereka. Karena keterbatasan suatu media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran khususnya pada bidang kognitif menjadi tidak maksimal. Oleh karena itu, tentunya sangat penting untuk menerapkan sebuah media animasi pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran khususnya pada bidang kognitif. Oleh sebab itu diharapkan dengan menggunakan video animasi ini, siswa akan semakin mudah dalam memahami materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini juga bertujuan agar siswa mampu untuk mengerti dan memahami serta mengaplikasikan apa yang dipahami ke dalam kegiatan belajar. Jika siswa telah memiliki pemahaman yang baik, maka siswa akan siap untuk menjawab dari pertanyaan yang telah diberikan guru secara pasti (Melati et al., 2023).

Pendidikan di era digital menuntut pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu pendekatan yang semakin mendapatkan perhatian adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video dalam proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Wonoayu.

SDN Wonoayu sebagai tempat penelitian yang menggambarkan dinamika pendidikan tingkat dasar. Dengan jumlah siswa kelas IV yang banyak, gaya belajar yang memanfaatkan teknologi diprediksi akan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media animasi membantu merangsang bakat visual dan auditif siswa, sehingga memudahkan pemahaman dalam pembelajaran konsep sains yang mungkin sulit dipahami jika menggunakan teknik tradisional. Melalui penyampaian materi pembelajaran dalam format audiovisual diperkirakan akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan.

Latar belakang penelitian ini muncul dari kebutuhan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) bagi siswa kelas empat SD. Dalam era teknologi saat ini, pengintegrasian media pembelajaran berbasis video dianggap sebagai potensi untuk meningkatkan daya serap informasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama pada tingkat pendidikan dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki

sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS di kelas empat SD.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Animasi Berorientasi Microlearning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Wonoayu”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, maka diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi ini di SDN Wonoayu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) untuk siswa kelas IV di SDN Wonoayu memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara khusus, manfaatnya dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dengan mengungkap efektivitas penggunaan video animasi, guru dapat memanfaatkannya sebagai alat bantu yang lebih menarik dan interaktif, memperkaya proses belajar mengajar, dan merangsang minat serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Informasi yang diperoleh dari penelitian dapat membantu guru untuk menyusun rencana pelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

c. Kepada Sekolah

Penelitian ini juga berpotensi memberikan masukan kepada pihak sekolah, baik kepala sekolah maupun pengelola kurikulum. Hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi pengambilan keputusan terkait implementasi media pembelajaran berbasis video di sekolah, termasuk alokasi sumber daya dan pelatihan bagi guru.

d. Bagi Orang Tua

Selanjutnya, manfaatnya juga dapat dirasakan oleh para orang tua siswa. Dengan peningkatan efektivitas pembelajaran melalui

penggunaan media berbasis video, diharapkan dapat menciptakan keterlibatan orang tua yang lebih aktif dalam mendukung perkembangan akademis anak-anak mereka. Orang tua dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan turut terlibat dalam mendukung pembelajaran di rumah.

e. Bagi Siswa

Terakhir, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada literatur akademis di bidang pendidikan. Temuan dan metodologi yang digunakan dalam penelitian dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan seputar pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, serta memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu pendidikan secara umum.

Dengan demikian, penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV di SDN Wonoayu membawa dampak positif yang melibatkan berbagai pihak, mulai dari guru, siswa, orang tua, hingga pihak sekolah dan peneliti pendidikan.

## **E. Definisi Operasional**

### **a. Media Pembelajaran Video animasi**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sesuaikan dengan materi yang diajarkan. Media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakkan untuk merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien.

Media ini mencakup rekaman video yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Wonoayu. Video tersebut dapat berupa presentasi animasi, eksperimen praktikum, dan konten visual lainnya yang mendukung materi pelajaran.

#### **b. Hasil Belajar IPAS**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya